

VIRTUAL BOY

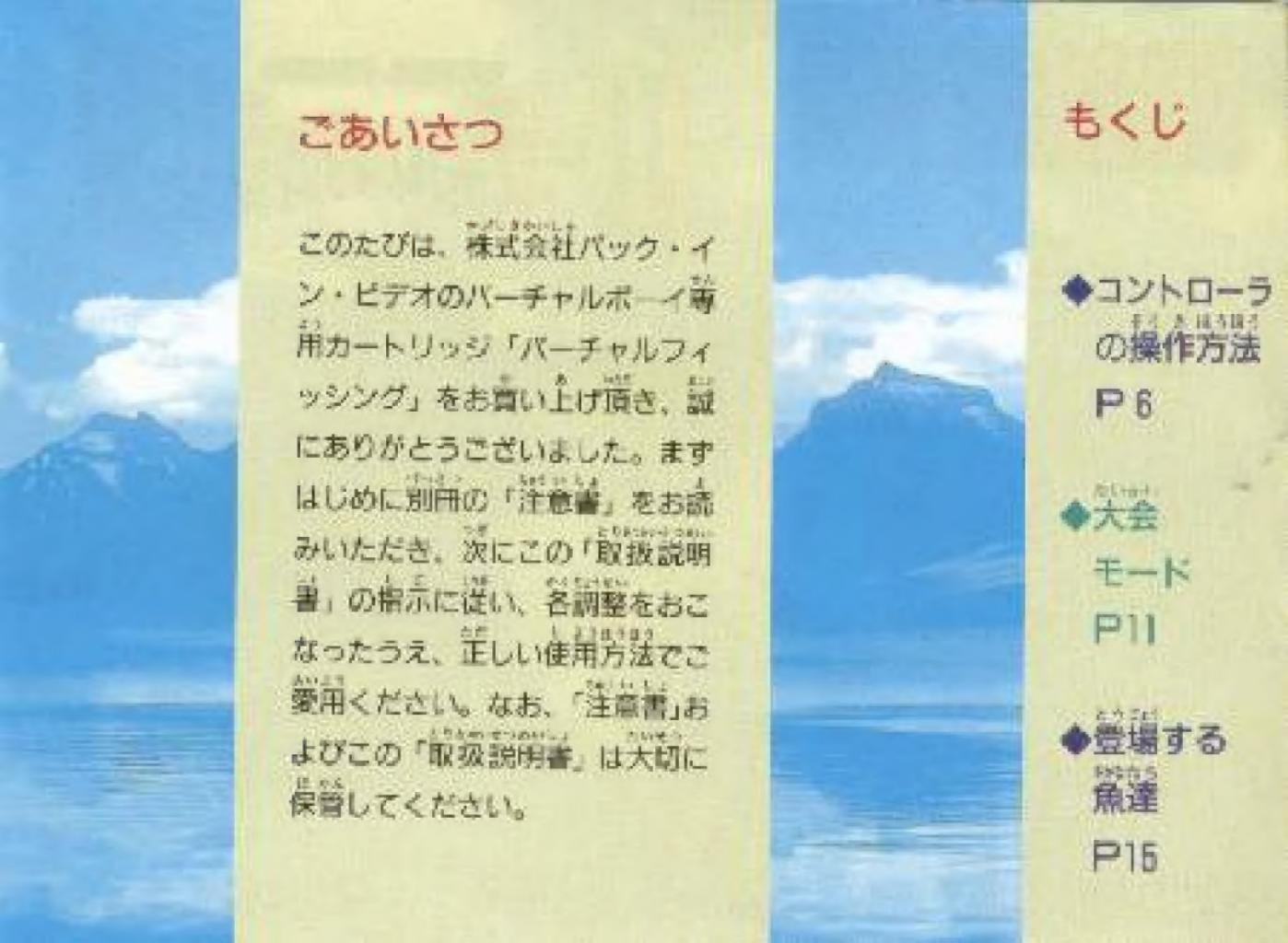
VIRTUAL FISHING  
バーチャルフィッシング



取扱説明書

パック・イン・ビデオ

VUE-VVFJ-JPN



## もくじ

## ごあいさつ

このたびは、株式会社パック・イン・ビデオのハーチャルボーイ専用カートリッジ「ハーチャルフィッシング」をお買上げ頂き、誠にありがとうございました。まずははじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

◆コントローラ  
の操作方法

P 6

◆大空  
モード  
P 11

◆豊場する  
魚達

P 16

◆ゲームを  
始める前に

P 2

◆ゲームの  
始め方

P 8

◆その他  
のモード

P 14

「バーチャルフィッシング」は、バーチャルボーイならではの奥行き感で、大自然の中でのキャスティングや、水中での魚とのスリリングなバトルを楽しむ、釣りアクションゲームです。ニジマス、ブラックバス、イワナ、ヤマメ、ナマズ、サーモンの6種類の釣り大会で優勝すると、規定の数を釣り上げる時間を競うタイムアタックモードに挑戦することができるようになります。また、フリーモードでは17種類の魚たちが住んでいる釣り場に挑戦します。何が釣れるか……お楽しみに！



はじ  
まえ

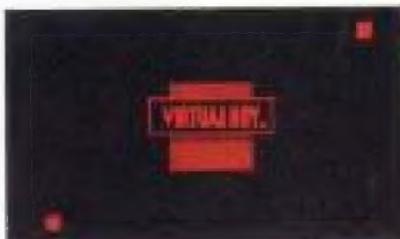
# ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に必ず次のような調整をおこなってください。

- バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



- STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



## 目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイアル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。



- このように4すみのマークが見える  
ように調整してください。
- 4つのマーク全てが見えない場合も  
あります。3つ見えていればゲーム  
に支障はありません。



- その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

## オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、過度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

- 調整画面で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。LやRボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFを選び、STARTボタンを押すと、タイトル画面が現れます。



「バーチャルフィッシング」では、30分経過した後のキャスティング画面でオートマティック機能が働き、  
パーズ (PAUSE—一時中止) 状態となります（水中画  
面でボーズ状態になることはありません）。適度な休憩  
をとり、目や身体を休めてください。STARTボタン  
を押すと、ゲームを再開できます。





# そう き ほう ほう コントローラーの操作方法

Lボタン

(裏側)  
Lトリガーボタン

コントローラはグリップ型で、  
表側と裏側にそれぞれ操作ボ  
タンが付いています。ボタン  
の役割はゲームによって変わ  
ります。



日ボタン

Aボタン

日+Aボタン

(裏側)

日トリガーボタン

\*ゲームを止めるときは電源スイッチをOFFにしてください。

まず、電源スイッチを入れてから、釣りを始めるまでの基本操作を説明します。ボタンの名称と位置をここでしっかりと覚えてください。「バーチャルフィッシング」では、釣りが始まると[キャスティング画面] ■■ [水中画面] ■■ [釣り上げ画面] と切り変わり、画面ごとにボタンの役割が変わります。各画面に応じたボタン操作もご覧ください(□12、13参照)。

## ■ 基本操作

日+Aボタン——カーソルの移動

日トリガーボタン——キャスティング画面での合わせ

STARTボタン——ゲームを始める

ゲームを一時中断(ポーズ)させます。

両手で押すと再開します。

Aボタン——決定

日ボタン——キャンセル



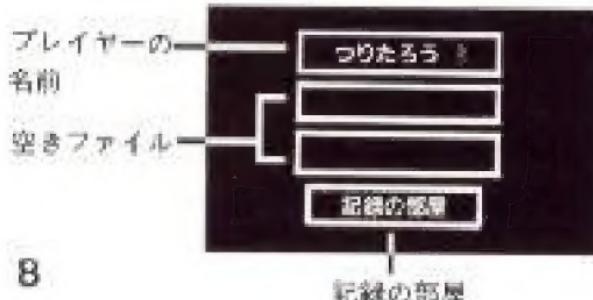
はじ  
かた

# ゲームの始め方

「バーチャルフィッシング」のカートリッジを正しく本体にセットし、電源スイッチを入れてください。ゲームを始める前に、必ず目幅の調整等をおこなってください。

## ■ファイル選択画面

タイトル画面でスタートボタンを押すとファイル選択画面が現れます。この画面でファイルが3つ表示されますので、Lボタンでカーソル移動、Aボタンで決定してください。ファイルを選ぶと個人記録画面に変わります。空きファイルを選択すると「登録」と表示さ



れますので、そこにカーソルを移動、Aボタンを押すと、名前入力画面に変わります。名前は7文字まで入りますので、Lボタンでカーソルを移動させ文字を進んでください。決定はAボタン、キャンセルはBボタンです。「決定」を選ぶと登

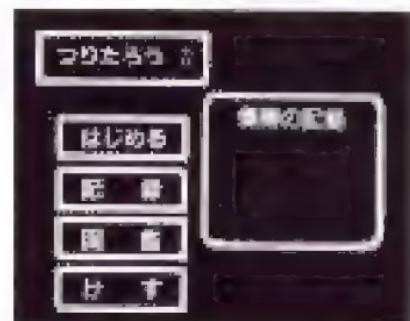
録した名前のファイルが作成されます。すでに名前が入っているファイルを選択すると個人記録画面に変わります(下記参照)。画面下の「記録の状態」を通過すると、大会名の一覧が表示されます。大会名を選択すると各大会での「大物」「合計体長」「釣数」等の、これまでのベスト記録が表示されます。この記録は、ファイルを消しても記録が塗り替えられない限り残ります。

## ■個人記録画面

すでに名前が入ったファイルを選択すると、個人記録画面が表示されます。ここでは、釣った魚の大きさや枚数が記録されている魚図鑑を見ることができます。また、一度作ったファイルを消したいときは、「削除」を選択してください(選択したファイルのデータはすべて消えてしまいます)。「はじめる」を選択すると、ゲームモードを選択(マップ画面)に変わります。

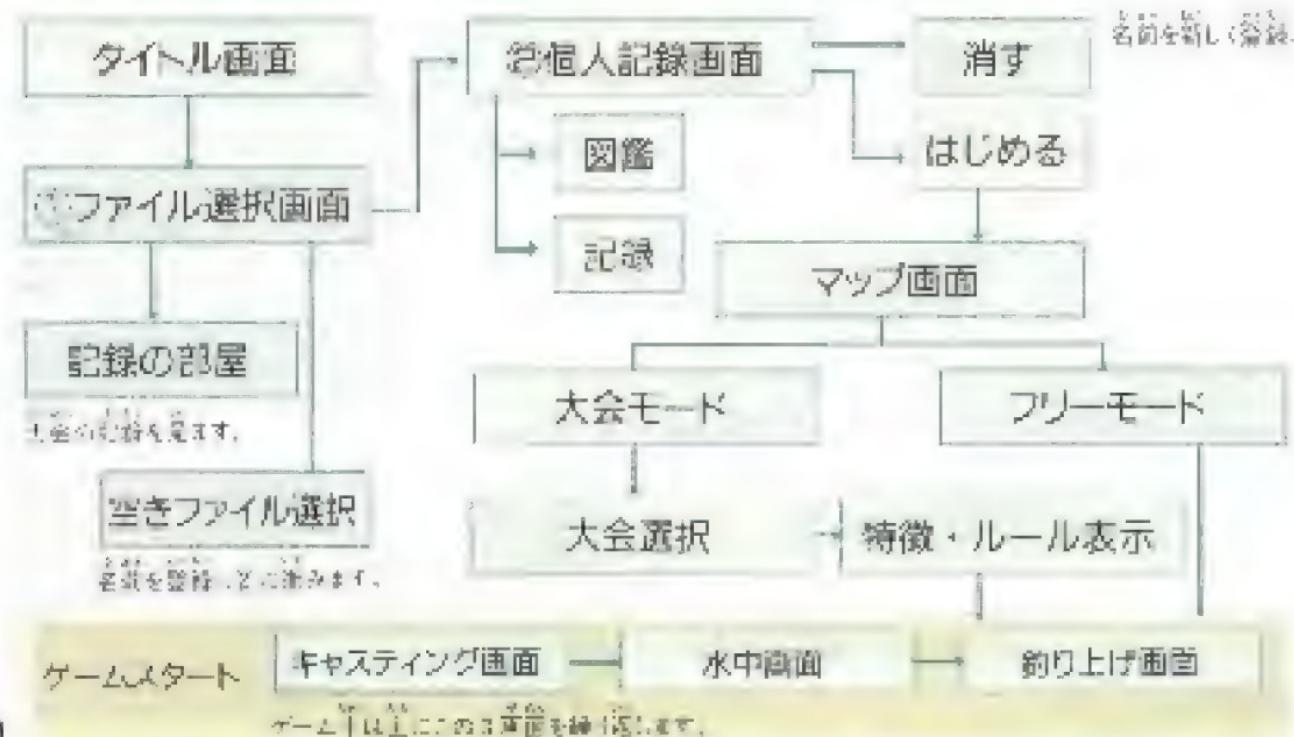
## ■マップ画面

個人記録画面で「はじめる」を選択すると、マップ画面に変わります。ここで、出場したい人気名、あるいはフリーモードを選択してください。



# ■ ゲームの流れ

「ハーチャルフィッシング」は、以下のような流れでゲームが進んでいきます。キャスティング開始からは、釣りの動作を繰り返しあこなうことになります。



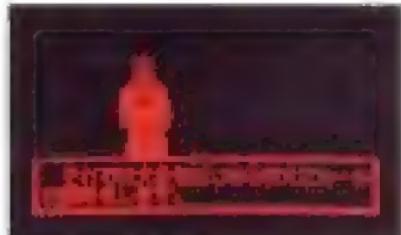


大会モード

# 大会モード

個人記録画面で「はじめる」を選ぶと、マップ画面に変わります。大会に挑戦するときはL1ボタン左右でマップ画面中の大会地を選択、Aボタンで大会名を確認、決定してください。決定後、魚や流域等、大会の特徴が表示され、さらに△ボタンを押すと大会のルールや機動ラインが表示されます。

もう一度Aボタンを押すと、大会開始。試合中は常に、プレイヤーを含めて7人で競いますので、他の選手のひとことなど、いろいろなセレフが飛び込んできますが、あわてずに。各大会での最終勝敗の基準は、一定時間内に釣り上げた魚の体長の合計です。試合途中で各選手の途中経過一覧が表示されることもありますのでこれを国安に、注目せずに優劣を組いましょう。また、キャスティング中にはSELECTボタンで結果を見ることができます。



## タイムアタックへの挑戦権か！

これらの大会でも、度優秀すると、その通り場でのタイムアタックモードに招待することができますが、できるようになります。

## こんなウワツリもある？

大会で優勝を狙うなら、チラクリンのマイナートレーニングで、競争大会もドセクリアードと並ぶ大穴が……！



## ◆3. セミマニアックルア

まず、ルアーを投げるところから始まります。じぐボタンと△ボタンを同時に操作しながら、抜け込みたい方向にうまくルアーをコントロールしましょう。次に、抜け込んだ状態の釣竿が画面に表示されます。画面左上の釣竿表示を見ながら、△ボタンを押し、釣竿がしなったら（下に引かれたようになったら）日トリガーボタンをタイミング良く押して合わせます。うまくヒットすれば水中画面に切り替わります。魚が逃げてしまったときは、もう一度△ボタンをごまめに押して、ルアーを探り、あたりがくるのを待ちます。SEL SELECTボタンで、是非フライ釣りも試しましょう。

## ●ボタンの操作

じぐボタン：ルアーがセットされた状態でルアーを抜けさせます。

じぐトリガ：左右でルアーの位置をつけてます。

△ボタン：ルアーをタイミング良く押す

SELボタン：ルアーを上げさせるとタグが付きます。



キャスティングを始めます。  
直進の数回は絶対時間です。



ライトウの竿竿の  
表示をよく見ましょう。



うまく合わせると…

## ◆ 水中画面

水中画面ではAボタンを操作して、ルアーを引いたり放したりしながら魚を餌寄せさせ、うまく釣り上げてください。無理に引っ張りすぎると魚がはすれて逃げ出してしまう。逃げられると自動的にキャスティング由此に戻りますので、再チャレンジとなります。うまく魚を寄せることができると釣り上げ画面に切り替わります。釣り上げが完了したら△ボタンを押し、次のキャスティングに移りましょう。キャスティングを続けるうちに、大会ルールの規定時間が経過すると、大会終了となります。続けて順位と優勝者が発表され、Aボタンを押すとマップ画面に戻ります。プレイヤーが墜落した場合は、自動的に登録されます。



魚を逃がさないように。



大会中、他の選手のかたたちが聞こえてくることがあります。続行アドバイス!「ええ、皆さんにはどうぞ!」とか……。想い出のことを書いていくますが、あまり恥わされず、自分の釣りを語りましょう。

また、モニュメントは、各選手の萝卜統計があります。これでどの選手がどのくらいの成績を上げているか、が一目でわかるのです。この結果も日本に元老狩撃トロフィーを贈呈します。

## ◆ ボタンの役割

△ボタン：リードを乗せる上行キー



## その他のモード

### ■フリーモード（ルアーが使える釣堀）

フリーモードで訪れる釣り場には、17種類もの魚たちが住んでいます。魚の釣り方は大会モードと同様、キャスティングから水中へとされます。大会出場用の練習として、または大会では釣れない魚を釣りに、フリーモードに挑戦しましょう。アマゴ、ウナギ、カジカ、カラフトマス、コイ、ブリーキル、マイギョ……あなたのルアーに食いつくのはどの魚かな？ SELECTボタンを押すと、フライ釣りにも挑戦できます。又、マップ画面に戻ることもできます。

### ■タイムアタックモード

一度優勝した大会の釣り場では、タイムアタックに挑戦できます。このモードでは、規定の数の魚を釣り上げるためにかかる時間を競うゲームに参戦します。ここで出した結果もデータに記録されますので是非トライしてみましょう。

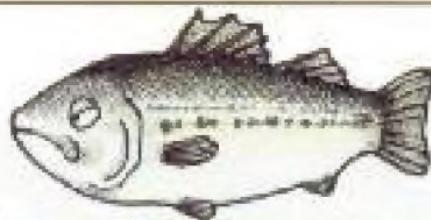


大会で優勝!



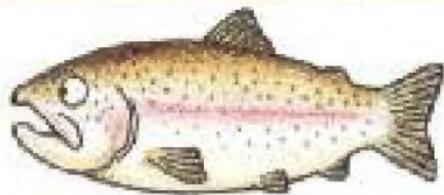
# 登場する魚達

「リバーフィッシング」に登場する、代表的な魚を紹介します。表記は標準体長です。もっと大きいサイズの魚も釣れるかもしれません。



ブラックバス スズキ目バス科  
30~50cm

北アメリカ原産。日本でも最近その生息範囲を広げており、最高のゲームフィッシングとして親しまれています。



ニジマス サケ目サケ科  
18~50cm

カムチャッカ、アラスカ、カナダ、アメリカなどに分布。日本に生息しているものは天然ものではなく、繁殖されたものや放流されたものです。



ヤマメ リク目リク科  
12~30cm

北海道、東北、北陸地方では降海するものがおり、40~60cmに達し、サクラマスと呼ばれるようになります。



**イワナ** サケ目サケ科  
18~35cm

おもに最上流域の渓流に生息します。数そのものが少なくなってきており、簡単に釣れるものではありません。



**ナマズ** ナマズヨナマズ科  
30~50cm

日本のみならず、アジアの広い範囲に生息しています。泥底にひそみ、夜になると頭を海面に駆けまわります。



**サーモン** サケ目サケ科  
80~100cm

サケはアイスランド、グリーンランド、カナダなど広い範囲に生息しています。人気を3つ獲得するとサーモンの大会に参加できます。



? サケ目サケ科  
5m~150cm

温泉に生息するため数が少ない珍しい魚です。

## スタッフ

企画	Toshiaki "Spiral" Kamaya	プロデューサー	金沢十三男
進行	Makoto "12M" Hijiya	企画協力	宮沢 徹
プログラム	Shinji "X68K" Aoyama	アートワーク	富田千穂
グラフィック	Sayaka "GoPuppy!" Takeda Rie "Witch" Ikeuti	マニュアル	石川真理子
音楽	Composing Akiko "Nick" Hida	スペシャルサンクス	有限会社フィオス 大野泰生
	Programming Takashi "GAB" Kumegawa		関根彰規 齊沢順一 和田康宏 野村恭子
		ニクセクティア・プロデューサー	木津精一

\*本取扱説明書で使用しているゲーム画面は、すべて左右いずれかの片目の画面を撮影したもので、実際のバーチャルボーイで見える画面とは異なりますのでご注意ください。

株式会社 パック・イン・ビデオ

T107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F

TEL (03) 3796-6812

© 1995 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

電話番号(区) 03(3) 3796-6812  
郵便番号 107  
本店は日本国内に販売する「任天堂」  
「マリオ」の商標登録権を有する「任天堂」

VIRTUAL BOY バーチャルボーイは任天堂の商標です。